**Unity3D脚本：按路径移动**

Posted on 2013年02月22日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 489 次

1.基本思路：移动的目标（这里用cube）赋予一速度，并赋予Look at，Look at永远指向真值点true；目标检测与每个路径点的距离来改变控制参数真假，当到达第一个路径点时，此点值为假，下个点值改变为真。

2.JS程序如下（此代码赋予cube，把路径物体拖动到空位上即可）：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 001 | *//wt为要移动的目标。路径点有5个：cf为出发点、d01、d02、d03、d04为各路径点。* |
| 002 |  |
| 003 | **var** wt:Transform; |
| 004 |  |
| 005 | **var** cf:Transform; |
| 006 |  |
| 007 | **var** d01:Transform; |
| 008 |  |
| 009 | **var** d02:Transform; |
| 010 |  |
| 011 | **var** d03:Transform; |
| 012 |  |
| 013 | **var** d04:Transform; |
| 014 |  |
| 015 | **var** speed=100; |
| 016 |  |
| 017 | **var** w02=**false**; |
| 018 |  |
| 019 | **var** w03=**false**; |
| 020 |  |
| 021 | **var** w04=**false**; |
| 022 |  |
| 023 | function Update() { |
| 024 |  |
| 025 | transform.Translate( Vector3(0, 0,speed) \* Time.deltaTime) ; |
| 026 |  |
| 027 | **var** m01:Vector3; |
| 028 |  |
| 029 | **var** m02:Vector3; |
| 030 |  |
| 031 | **var** m03:Vector3; |
| 032 |  |
| 033 | **var** m04:Vector3; |
| 034 |  |
| 035 | **var** m05:Vector3; |
| 036 |  |
| 037 | **var** m06:Vector3; |
| 038 |  |
| 039 | m01=wt.transform.position; |
| 040 |  |
| 041 | m02=cf.transform.position; |
| 042 |  |
| 043 | m03=d01.transform.position; |
| 044 |  |
| 045 | m04=d02.transform.position; |
| 046 |  |
| 047 | m05=d03.transform.position; |
| 048 |  |
| 049 | m06=d04.transform.position; |
| 050 |  |
| 051 | **if**(Vector3.Distance(m01,m02)<2) |
| 052 |  |
| 053 | { |
| 054 |  |
| 055 | w02=**true**; |
| 056 |  |
| 057 | w03=**false**; |
| 058 |  |
| 059 | w04=**false**; |
| 060 |  |
| 061 | **if**(w02==**true**) |
| 062 |  |
| 063 | {transform.LookAt(d01);} |
| 064 |  |
| 065 | } |
| 066 |  |
| 067 | **if**(Vector3.Distance(m01,m03)<2) |
| 068 |  |
| 069 | { |
| 070 |  |
| 071 | w02=**false**; |
| 072 |  |
| 073 | w03=**true**; |
| 074 |  |
| 075 | w04=**false**; |
| 076 |  |
| 077 | **if**(w03==**true**) |
| 078 |  |
| 079 | {transform.LookAt(d02);} |
| 080 |  |
| 081 | } |
| 082 |  |
| 083 | **if**(Vector3.Distance(m01,m04)<2) |
| 084 |  |
| 085 | { |
| 086 |  |
| 087 | w02=**false**; |
| 088 |  |
| 089 | w03=**false**; |
| 090 |  |
| 091 | w04=**true**; |
| 092 |  |
| 093 | **if**(w04==**true**) |
| 094 |  |
| 095 | {transform.LookAt(d03);} |
| 096 |  |
| 097 | } |
| 098 |  |
| 099 | **if**(Vector3.Distance(m01,m05)<2) |
| 100 |  |
| 101 | {transform.position=m06; |
| 102 |  |
| 103 | **var** w02=**false**; |
| 104 |  |
| 105 | **var** w03=**false**; |
| 106 |  |
| 107 | **var** w04=**false**; |
| 108 |  |
| 109 | } |
| 110 |  |
| 111 | } |